

scenariusz imprezy

„Świąteczna ślizgawka”

Organizator: Urząd Dzielnicy Ochota

Miejsce: Lodowisko ul. Rokosowska 10

Uczestnicy imprezy: Mieszkańcy Dzielnicy Ochota

Czas trwania imprezy: 3 godziny 11.00 – 14.00

Data imprezy: 21.12.2024r

Cele imprezy

Integracja podczas gier i zabaw sportowych dzieci, młodzieży i dorosłych.

Integracja środowisk szkolnych

Wpajanie zasad zdrowej rywalizacji sportowej.

Zachęcanie do aktywnego i zdrowego spędzania czasu wolnego.

Edukacja poprzez zabawę.

Część I

Imprezę rozpoczynamy powitaniem wszystkich gości oraz oficjalnym otwarciem przez Dyrektora OSiR Ochota. Tuż po powitaniu rozpoczynamy zabawę rywalizacją wszystkich zainteresowanych dzieci i dorosłych w przygotowanych konkurencjach. Zaplanowaliśmy by podczas wspólnej zabawy uczestnicy prezentowali swoje umiejętności łyżwiarskie. Dzieci rywalizują między sobą w różnych konkurencjach, które są dostosowane do wieku uczestników i do ich możliwości. Zabawa jest nadzorowana przez instruktorów sportu. Dziećmi w czasie trwania całej imprezy opiekują się rodzice. Prowadzący imprezę będzie zachęcał do wzięcia udziału nie tylko w konkurencjach łyżwiarskich ale także we własnych prezentacjach na wesoło. Będzie można wygrać atrakcyjne upominki. Zachęcimy wszystkich by skorzystali z kawy i herbaty przygotowanej dla wszystkich uczestników. Zapewnimy ratownika medycznego co z pewnością wzmocni bezpieczeństwo.

Część II

podsumowanie

Konkurencje podczas których rywalizowali nasi mali sportowcy kończymy po niespełna 3 godzinach wspólnej zabawy. W czasie podsumowywania przez organizatorów zaplanowanych konkurencji moderator opowiada o wyczynach naszych małych sportowców

Przewidziany czas trwania ok. 20min

ORGANIZACJA IMPREZY

- Dzieci na imprezę przychodzą pod opieką osoby dorosłej.
- W imprezie biorą udział Mieszkańcy Dzielnicy Ochota
- Dzieci wchodzą na obiekt pod opieką rodzica na którym spoczywa opieka nad dziećmi przez cały czas trwania imprezy.
- Uczestnicy imprezy spotykają się z organizatorami wewnątrz obiektu przy ul. Rokosowskiej 10
- Ilość uczestniczących osób jest ograniczona względami bezpieczeństwa

Program minutowy

11.00 Wstęp na teren lodowiska, rozgrzewka

11.30 Przywitanie przybyłych gości

11.40 Początek animacji oraz zmagania w konkurencjach sportowo – rekreacyjnych

12.30 Prezentacje własne na wesoło

13.00 – Czas dla zaproszonych gości

13.10 – Konkursy dla rodzin, dzieci i ich opiekunów,

13.50 – ogłoszenie wyników, wręczenie nagród

14.00 – podziękowanie za wspólną zabawę

Przykładowe gry i zabawy do przeprowadzenia na lodowisku

Pociąg i tunele

Liczba uczestników: dowolna, parzysta.

Przybory: zbędne.

Przebieg: uczestników dzielimy na dwie grupy. Pierwsza grupa dzieci ustawia się w rzędzie i trzyma się za ramiona, tworząc pociąg. Druga grupa ustawia się w pary na obwodzie lodowiska, podając sobie ręce i podnosząc je do góry – powstają tunele. Na sygnał prowadzącego pociąg rusza po obwodzie tafli lodowiska i przejeżdża przez kolejne tunele. W powtórce zabawy dzieci zamieniają się rolami.

Wirujące koła

Liczba uczestników: dowolna, parzysta.

Przybory: zbędne.

Przebieg: uczestnicy dobierają się w pary i stają naprzeciwko siebie, tworząc dwa koła (wewnętrzne i zewnętrzne). Na sygnał prowadzącego: koło zewnętrzne porusza się w prawo, a wewnętrzne – w lewo. Na kolejny sygnał koła zatrzymują się, a zawodnicy z koła zewnętrznego szukają swoich partnerów. Która para odnajdzie się pierwsza – uzyskuje punkt. Zwycięża para z największą liczbą punktów.

Zajmij bazę

Liczba uczestników: dowolna, parzysta.

Przybory: 12 pachołków w 4 kolorach.

Przebieg: dzieci przemieszczają się, jadąc przodem po obwodzie lodowiska w jednym kierunku – zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Na lodowisku wyznaczone są pachołkami 4 bazy. Każda baza jest oznaczona innym kolorem. Na sygnał prowadzącego, który podaje kolor pachołków, uczestnicy muszą jak najszybciej zająć bazę oznaczoną wywołanym kolorem. Aby dostać się do bazy, należy poruszać się tylko po wyznaczonym torze jazdy. Osoba, która jako ostatnia znajdzie się w bazie, wykonuje rundę dookoła lodowiska.

Zaprzęgi

Liczba uczestników: podzielna przez trzy.

Przybory: zbędne.

Przebieg: uczestnicy dobierają się w trójki. Jeden z uczestników kuca, a dwóch pozostałych trzyma go za ręce, tworząc zaprzęgi. Na sygnał prowadzącego uczestnicy ciągnąc za ręce kolegę, poruszają się po obwodzie lodowiska. Po przejechaniu okrążenia zaprzęgi zatrzymują się i dzieci zamieniają się rolami.

Przewodnik

Liczba uczestników: dowolna, parzysta.

Przybory: zbędne.

Przebieg: ćwiczący dobierają się w dwójki i ustawiają się twarzą do siebie w odległości około 2 metrów. Jedno dziecko z pary porusza się, jadąc do tyłu. Drugie dziecko, jadąc przodem, prowadzi je pomiędzy przeszkodami (innymi parami) za pomocą słów – jest jego

przewodnikiem. Uczestnik jadący tyłem musi uważnie słuchać instrukcji kolegi, aby nie potknąć się o innych. Po określonym czasie następuje zmiana zadań.

Polecenia

Liczba uczestników: dowolna.

Przybory: zbędne.

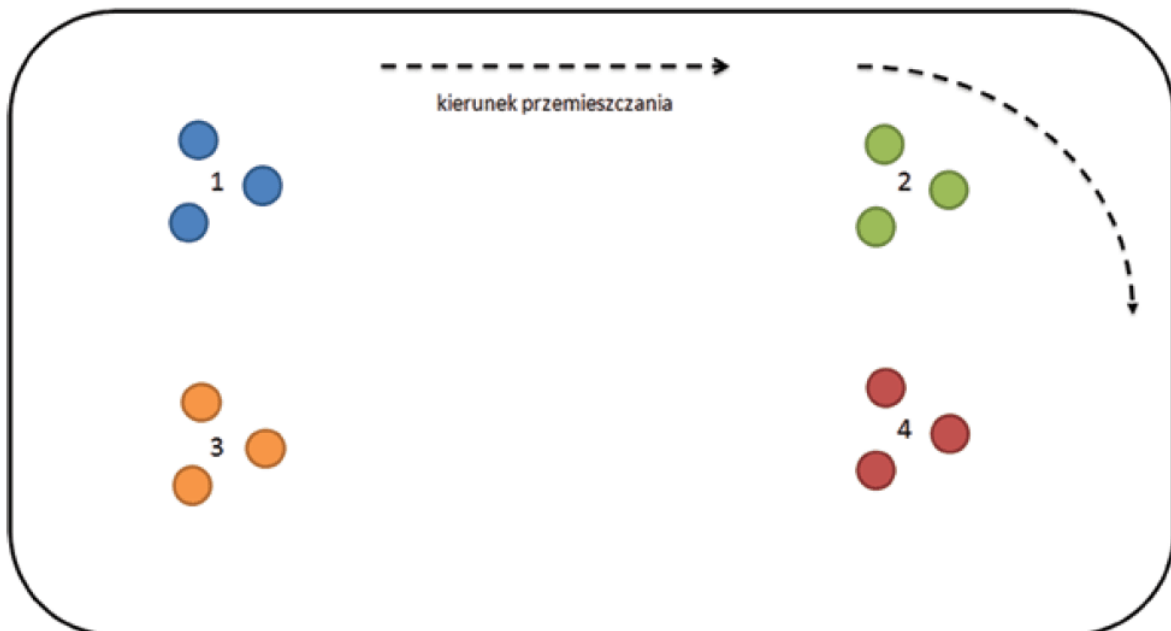
Przebieg: uczestnicy zabawy przemieszczają się po obwodzie tafli lodowiska, jadąc tyłem. Prowadzący wydaje polecenia, a zadaniem grupy jest je wykonywać, np. klaśnięcie dłońmi, ręce w bok, ręce w górę, dwa klaśnięcia o uda. Zaczynamy od prostych poleceń, stopniowo zwiększając ich stopień trudności.

Najdłuższy ślizg

Liczba uczestników: dowolna.

Przybory: pachołki.

Przebieg: wszyscy ćwiczący ustawiają się przy bandzie na końcu lodowiska (krótszy bok lodowiska). Przed nimi pachołkami wyznaczona jest linia końcowa „rozbiegu”, oddalona od bandy o ok. 10 metrów. Na sygnał prowadzącego każda osoba po kolei wykonuje rozbieg, a następnie ślizg na obu łyżwach do momentu zatrzymania. Miejsce zatrzymania zaznaczane jest rękawiczką osoby, która wykonywała ślizg. Zabawa kończy się, kiedy wszyscy uczestnicy wykonają zadanie. Wyróżniamy wówczas osobę, której udało się wykonać najdłuższy ślizg.



Wyścig przodem

Liczba uczestników: dowolna, parzysta.

Przybory: jedna szarfa dla każdej z drużyn.

Przebieg: uczestników dzielimy na dwa zespoły i ustawiamy w rzędach za linią startu.

Pierwsza osoba z rzędu trzyma szarfę. Na sygnał prowadzącego osoba z szarfą rusza przodem do ustawionego w odległości około 20 metrów pachołka, który okrąża i wraca do zespołu.

Następna osoba startuje po otrzymaniu szarfę. Wygrywa zespół, który szybciej wykona zadanie.

Uciekaj na sygnał

Liczba uczestników: dowolna, parzysta.

Przybory: zbędne.

Przebieg: grupę dzielimy na dwie drużyny („biała” i „czarna”) i ustawiamy tyłem do siebie na linii środkowej lodowiska (w odległości około 1 m od siebie). Prowadzący wypowiada słowa „biały” lub „czarny”. Jeżeli powie „biały”, wszystkie osoby z tej drużyny uciekają, zaś drużyna „czarnych” ma za zadanie ich gonić, zanim dojadą do bandy. Ucieczka następuje tylko po linii prostej. Jeżeli prowadzący powie „czarny”, następuje zmiana. To drużyna „czarnych” jest uciekająca, zaś „biały” ją goni. W przypadku schwytania zawodnika drużyny przeciwnej przed bandą, zdobywa się punkt. Wygrywa ta drużyna, która uzyskała więcej punktów.

Ponadto konkurencje dla rodzin

1. Slalom z prowadzeniem krążka i strzałem do bramki
2. wyścigi z wykorzystaniem pachołków slalomowych
3. jazda przodem oraz tyłem
4. jazda parami oraz trójkami na czas